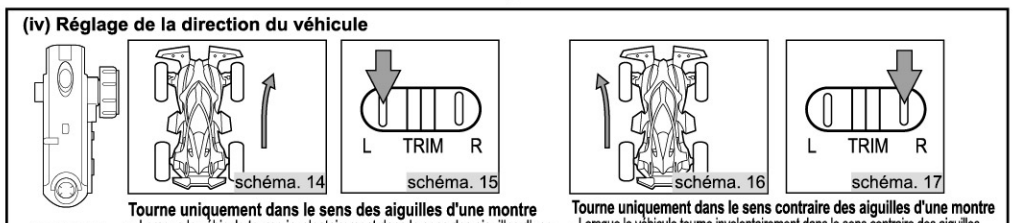
(iv) Réglage de la direction du véhicule



Tourne uniquement dans le sens des aiguilles d'une montre
- Lorsque le véhicule tourne involontairement dans le sens des aiguilles d'une montre (schéma 14), appuyez sur le côté gauche du bouton de réglage de trajectoire ("L") jusqu'à ce que le véhicule avance droit (schéma 15).

Tourne uniquement dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
- Lorsque le véhicule tourne involontairement dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (schéma 16), appuyez sur le côté droit du bouton de réglage de trajectoire ("R") jusqu'à ce que le véhicule avance droit (schéma 17).

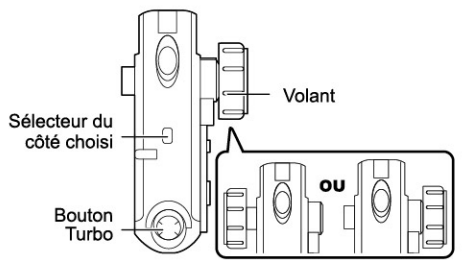
Tourne uniquement dans le sens des aiguilles d'une montre
- Lorsque le véhicule tourne involontairement dans le sens des aiguilles d'une montre (schéma 18), appuyez sur le côté droit du bouton de réglage de trajectoire ("R") jusqu'à ce que le véhicule avance droit (schéma 19).

Tourne uniquement dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
- Lorsque le véhicule tourne involontairement dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (schéma 20), appuyez sur le côté gauche du bouton de réglage de trajectoire ("L") jusqu'à ce que le véhicule avance droit (schéma 21).

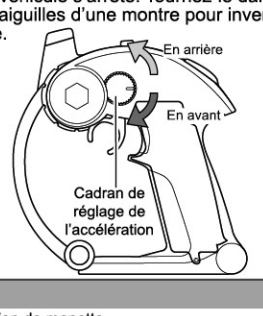
4. Configuration / Réglages

Volant de télécommande

Le volant peut être placé sur le côté gauche ou sur le côté droit de la télécommande selon si le joueur est gaucher ou droitier.
1. Eteignez la télécommande.
2. Enlevez le volant et placez-le sur le côté qui vous convient le mieux.
3. Réglez le sélecteur selon le côté choisi pour l'installation du volant.
4. Mettez la télécommande en marche.



Quelques fois le contrôle d'accélération entre la voiture de course et l'émetteur peut nécessiter un ajustement de sorte que la voiture reste immobile en mode veille.Si le véhicule roule vers l'avant de lui-même, tournez le cadran dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que le véhicule s'arrête. Tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour inverser la procédure.

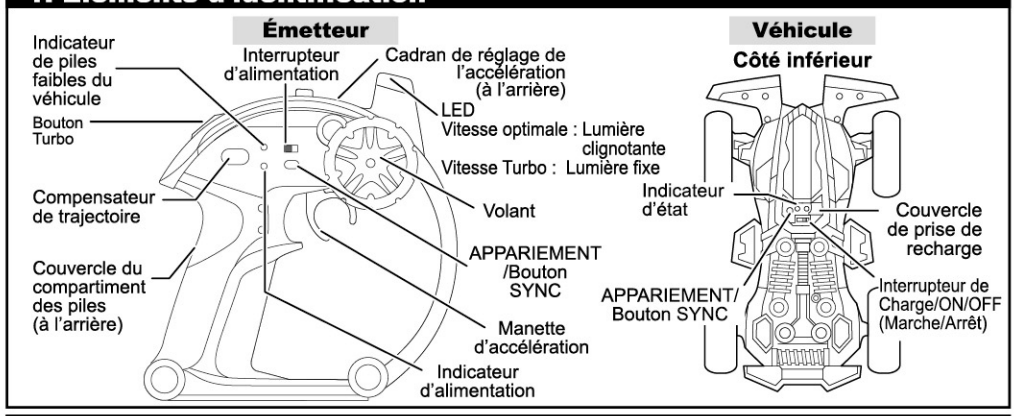


Astuces de pilotage :
1. La vitesse et le rayon de braquage peuvent varier en fonction des combinaisons de position de manette.
2. Faites rouler le véhicule uniquement sur des surfaces planes et lisses (mais pas glissantes) et la moquette à fibres rases car les cheveux, fibres et la poussière peuvent nuire au bon fonctionnement du véhicule.
3. Ne faites pas rouler votre véhicule dans le sable, dans l'eau ou la neige. Si le véhicule est mouillé, essuyez-le à l'aide d'une serviette puis laissez-le sécher complètement.

5. Dépistage des pannes :

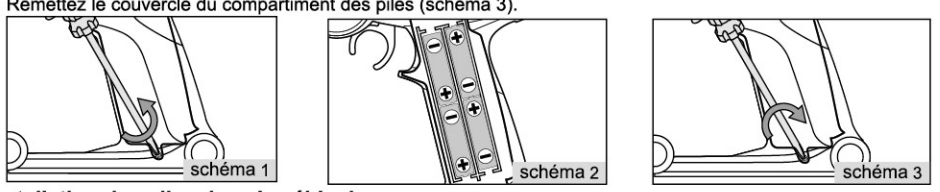
Symptôme	Cause	Solution
Le véhicule ne réagit pas, ou réagit faiblement aux commandes de la télécommande.	- La procédure d'APPARIEMENT/SYNC n'est pas encore terminée ou effectuée. - Hors couverture. - En mode de sauvegarde d'énergie.	- Appairez le véhicule et l'émetteur en appuyant sur les boutons PAIRING/SYNC - Le véhicule roule sur une distance jusqu'à 50 mètres (ou 164 pieds) en intérieur. - Éteignez le véhicule et mettez-le à nouveau en marche.
Le véhicule ne roule pas droit.	- Le véhicule n'est pas correctement ajusté. - Les pneus avant et arrière sont mal alignés.	- Réglez l'axe de l'essieu. - Vérifiez les pneus. Si le problème persiste, essayez d'échanger le pneu gauche avec celui de droite ou insérez les avec une orientation différente.
Le véhicule roule lentement ou ne fonctionne pas.	- L'interrupteur ON/OFF (MARCHE/ARRÊT) n'est pas en position "ON". - Piles faibles. - Les roues sont encrassées de cheveux, fibres ou poussières.	- Mettez l'interrupteur en position de marche. - Rechargez le véhicule. - Retirez soigneusement ces matières étrangères.

1. Éléments d'identification

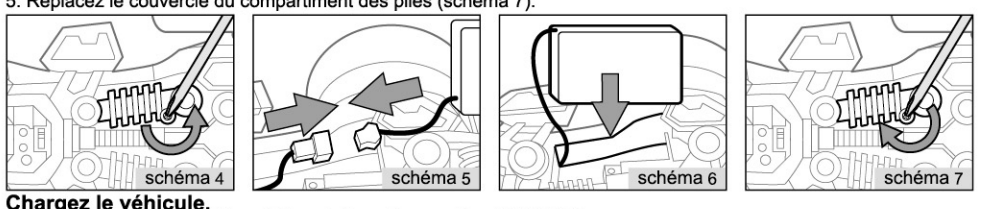


2. Mise en place des piles & chargement

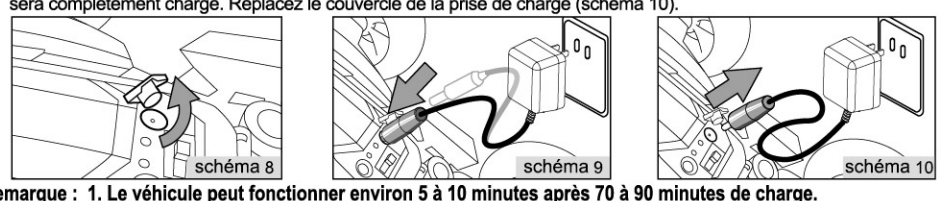
Installation des piles dans la télécommande
1. Eteignez l'émetteur .
2. Ouvrez le compartiment des piles en dévissant la vis (schéma 1).
3. Insérez 4 piles de type AA dans le compartiment des piles dans le sens correct des polarités indiqué à l'intérieur du compartiment (schéma 2).
4. Remettez le couvercle du compartiment des piles (schéma 3).



Installation des piles dans le véhicule
1. Eteignez le véhicule.
2. Ouvrez le couvercle du compartiment des piles en desserrant la vis (schéma 4).
3. Connectez la prise du boîtier des piles au véhicule. (schéma 5).
4. Insérez les piles verticalement dans le compartiment des piles. (schéma 6)
5. Replacez le couvercle du compartiment des piles (schéma 7).



Chargez le véhicule.
Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est en position "CHARGE".
1. Soulevez le couvercle de la prise de charge (schéma 8).
2. Connectez la prise de charge à la prise du chargeur des piles. Connectez le chargeur des piles à une prise électrique murale. Le processus de charge commencera automatiquement et l'indicateur de charge clignotera. (schéma 9).
3. Déconnectez la prise de charge du chargeur des piles une fois que l'indicateur de charge s'est éteint. Le boîtier des piles sera complètement chargé. Replacez le couvercle de la prise de charge (schéma 10).



Remarque : 1. Le véhicule peut fonctionner environ 5 à 10 minutes après 70 à 90 minutes de charge.
2. Avant de recharger les piles, attendez 10 à 15 minutes pour qu'elles refroidissent.

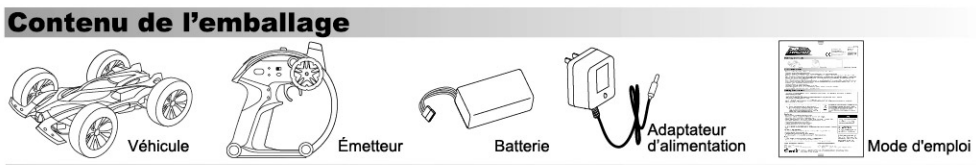
L'émetteur reçoit un signal de la voiture lorsque la batterie est faible.
Lorsque l'indicateur des piles du véhicule sur l'émetteur commence à clignoter, rechargez le véhicule.

3D TWISTER
MEGA STORM

EI-4122
Manuel d'instructions
A partir de 8 ans

Par la présente Silverlit Toys Manufactory Ltd. déclare que l'appareil - Mega Storm #82340 est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/CE. La déclaration de conformité peut être consultée dans le mode d'emploi situé à l'intérieur de la boite.

Contenu de l'emballage



Assertions FCC

L'appareil est en conformité avec les directives prévues par § 15 de la FCC. Le fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes :
1) L'appareil ne peut pas entraîner des interférences brouillantes.
2) L'appareil doit accepter toute interférence captée même les interférences qui peuvent causer une opération involontaire.
NOTE : L'appareil a été testé et répond aux directives da la catégorie digitale B conformément au § 15 des régles de la FCC. Ces directives ont été conçues afin de pourvoir une protection acceptable contre les interférences gênantes dans un environnement. Cet appareil génère, se sert d'ondes radio et peut occasioner des interférences brouillantes aux communications radio.
Toutefois il n'y a aucune garantie pour interférence causée par une installation quelconque. Quand l'appareil provoque une interférence brouillante lors de la réception des programmes de la radio ou de la télévision, ce que peut être constaté en tournant l'interrupteur de l'appareil en OFF et ON, il est recommandé à l'utilisateur de tester une ou plusieurs dispositions indiquées ci-dessous afin de réprimer l'interférence.
- Agrandir la distance entre l'appareil et le récepteur.
- Raccorder l'appareil et le récepteur à un circuit séparé.
- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

Précautions de sécurité

- Parents: Veuillez lire les instructions d'emploi avec vos enfants avant la première utilisation.
- Arrêter le véhicule avec la radiocommande avant de le prendre en main
- Garder les mains, cheveux et vêtements, éloignés des parties mobiles quand le jouet est en fonction
- Ne pas utiliser le véhicule radiocommandé dans la rue. Ne pas heurter les personnes, les animaux et le mobilier de maison
- Le chargeur de batterie n'est pas un jouet.
- Ne faites pas fonctionner le chargeur de batterie s'il a été endommagé de quelque manière que ce soit.
- Débranchez le chargeur de batterie de l'alimentation électrique avant de procéder à un nettoyage et assurez-vous qu'il est sec avant de le réutiliser..

Avertissement: Toute transformation ou modification effectuée sur ce produit, non expressément approuvée par la partie responsable de la conformité, pourrait entraîner l'annulation de l'autorisation d'utilisation concédée à l'utilisateur.

Le symbole d'une poubelle barrée indique que les piles simples, rechargeables, bouton, blocs de piles, etc ne doivent pas être jetés à la poubelle ménagère. Les piles sont dangereuses pour la santé et l'environnement. Aidez à protéger l'environnement contre les risques sanitaires. Demandez à votre enfant de mettre au rebut les piles proprement en les déposant aux points de collecte de la commune. Les piles sont, de cette sorte, recyclées sans risque.

Déchets électriques et électroniques (DEEE)
Lorsque cet appareil est en fin de vie, veuillez retirer toutes les piles et les jeter séparément. Rapportez les appareils électriques à un centre de collecte des appareils électroniques et électroménagers. Les autres composants peuvent être jetés avec les ordures ménagères.

Avertissements concernant les piles :
- Les piles non-rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Les piles rechargeables doivent être retirées avant rechargement.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas mélanger les piles de types différents ou des piles neuves avec des piles usées.
- Utilisez uniquement des piles du même type que celui recommandé ou d'un type équivalent.
- Insérez les piles en respectant la polarité.
- Retirez du jouet les piles usées.
- Ne pas mettre en court-circuit les bornes d'alimentation.
- Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usées.
- Ne pas mélanger des piles alcalines avec des piles standard (carbone-zinc) ou rechargeables (comme Ni-Cd, Ni-MH).

Soin et Entretien :
- Retirez toujours les piles du jouet lorsqu'il reste longtemps hors service.
- Essuyez le jouet délicatement avec un chiffon propre.
- Gardez le jouet à l'écart de toute source directe de chaleur.
- Ne pas immerger le jouet dans l'eau au risque d'endommager les composants électroniques.

Remarques :
- L'aide d'un adulte est recommandée lors de l'installation ou du remplacement des piles.
- Faites fonctionner le produit en vous conformant strictement aux manuel d'instructions.
- Dans un environnement propice aux décharges électrostatiques, l'article peut fonctionner anormalement et nécessiter une réinitialisation.
- Ce modèle doit être utilisé uniquement avec le chargeur et les piles recommandés.
- La batterie doit être chargé uniquement par un adulte, ou par un enfant de plus de 8 ans.

CONSEIL PRATIQUE

La performance optimale peut être obtenue en utilisant des piles alcalines neuves.

Dans un environnement à décharges électrostatiques, le produit peut mal fonctionner et exiger à l'utilisateur d'apparier de nouveau le contrôleur et la voiture.

Le chargeur de batterie utilisé avec le jouet doit être examiné régulièrement pour prévenir tout dommage lié au cordon, à la fiche, et autres parties. Dans le cas d'un tel dommage, le chargeur ne doit pas être utilisé jusqu'à ce qu'il ait été réparé.

Piles nécessaires Émetteur :
Alimentation : ⎓
Capacité de charge : CC 6 V , 0,36 W
Quantité et type : 4 piles de type 1,5 V «AA»/LR6/AM3 (non incluses)

Piles nécessaires Véhicule :
Alimentation : ⎓
Capacité de charge : CC 7,4 V , 14,8 W
Quantité et type : 1 batterie rechargeable Li-Po de 7,4 V (incluse)
Capacité : 650 mAh

Chargeur AC / DC (incluse)

Silverlit SAS, Espace Green Parc, Route de Villepecle, 91280 Saint Pierre du Perray / France.
©2012 Silverlit. All rights reserved.

3. Fonctionnement

3.1 Procédure pour l'APPARIEMENT / SYNCHRONISATION du véhicule et de l'émetteur.

La technologie 2.4 Ghz permet à de nombreux récepteurs de fonctionner sans interférence de signal. Une connexion, ou un appariement, doit être effectué entre la voiture et l'émetteur pour fonctionner. Parfois, l'appariement peut se faire automatiquement. Si ce n'est pas le cas, ou si la connexion est perdue, suivez ces étapes pour synchroniser la voiture de course et l'émetteur.
1. Mettez l'interrupteur d'alimentation en position 'on' sur le véhicule et la télécommande, et l'indicateur LED rouge clignotera. (schéma. 11).
2. Appuyez sur le bouton PAIR/SYNC sur le véhicule et l'émetteur. La procédure d'appariement / synchronisation sera TERMINÉE lorsque vous verrez l'indicateur LED rouge allumé (sans clignoter) sur le véhicule et l'émetteur (schéma 12).
3. Tenez la télécommande avec votre main gauche comme un pistolet. (schéma 13)

schéma 11

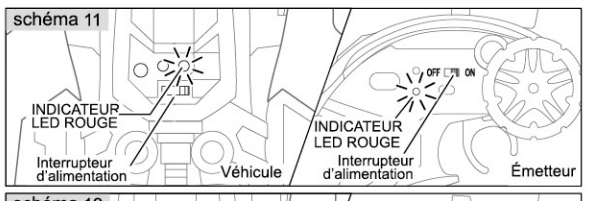
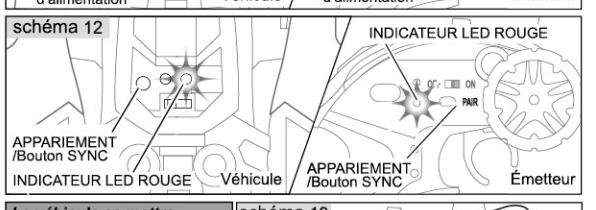
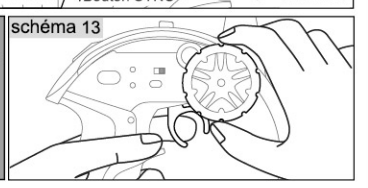


schéma 12



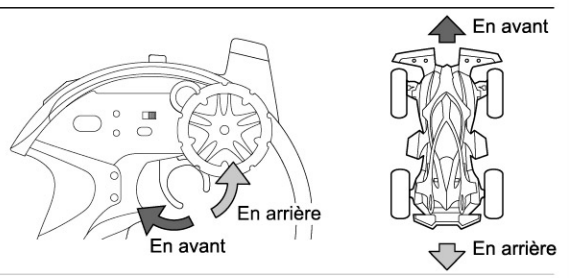
Le véhicule se mettra automatiquement en mode de veille s'il n'est pas utilisé plus de 10 minutes. Pour le remettre en marche, il suffit de placer l'interrupteur d'alimentation en position «OFF» (ARRÊT), puis à nouveau en position "ON" (MARCHE).

schéma 13



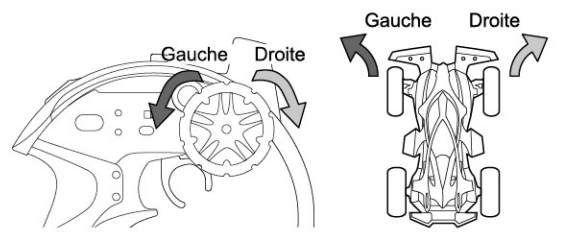
3.2 Contrôle

(i) En avant & En arrière
Tirez le levier de contrôle d'accélération (gâchette) pour faire avancer le véhicule et poussez levier de contrôle d'accélération en l'éloignant pour faire reculer le véhicule.

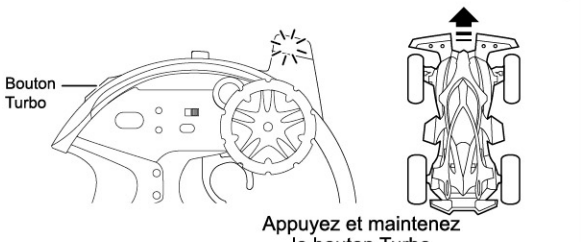


(ii) Tourner à gauche et droite
Tournez le volant dans le sens des aiguilles d'une montre pour diriger le véhicule vers la droite et tournez le volant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour diriger le véhicule vers la gauche.

CONSEIL PRATIQUE
La voiture roule à très grande vitesse. Il vous faudra de l'entraînement pour l'orienter précisément.



(iii) Bouton Turbo
Appuyez et maintenez le bouton Turbo lorsque le véhicule avance tout droit pour amplifier sa vitesse.



Vitesse Faible → Vitesse optimale → Vitesse Turbo
(LED : Lumière clignotante) (LED : Lumière fixe)